



Heiko Klinge,
Chefredakteur

EDITORIAL

Blick zurück nach vorn

Klassisches Magazinthe­ma zum Jahreswechsel: die Rückschau. Machen wir in dieser Ausgabe natürlich auch, allerdings nicht nur auf die letzten zwölf Monate (Seite 98). In unserer Titelseite widmen wir uns ab Seite 20 nämlich einer Geschichte, die schon über 20 Jahre zurück­liegt – dem Gründungsmythos von Diablo. Ein Retrothema statt eines aktuellen Spiels in der Januarausgabe? Das gab es bei GameStar noch nie! Aber zum einen haben wir extrem positives Feedback zu unseren bisherigen Reportage-Titelgeschichten bekommen, und zum anderen ergab sich für uns eine wirklich einmalige Interview-Gelegenheit.

Bei seiner Recherche ist unserem Autor Heinrich Lenhardt nämlich das Kunststück gelungen, gleich vier der damaligen Verantwortlichen an einen (Skype-)Tisch zu bekommen. Heraus­gekommen ist eine der wahrscheinlich spannendsten Reportagen der GameStar-Geschichte voller bislang unbekannter Details und kurioser Anekdoten. Oder haben Sie gewusst, dass der Name »Deckard Cain« tatsächlich auf einer real existierenden Person basiert?

Noch weiter zurück gehen wir in unserer großen Ubisoft-Reportage (Seite 80). Der französische Publisher feiert aktuell nämlich sein 30-jähriges Jubiläum. Aber statt Party regiert der Überlebenskampf, die Eigentümer liefern sich gerade eine gnadenlose Übernahmeschlacht mit dem Medienkonzern Vivendi. Mehr als genug Stoff für zehn Seiten voller Hintergrundinfos, inklusive Interview mit Gründer und CEO Yves Guillemot.

Wer zurückblickt, sollte trotzdem auch nach vorn schauen. Das machen wir in dieser Ausgabe unter anderem mit unserer ausführlichen Preview zum Horror-Schocker Resident Evil 7 (Seite 42), für die Kollege Michael Obermeier extra ins ferne Japan zu Entwickler Capcom geflogen ist. Mitgebracht hat er nicht nur sechs Seiten voll mit spannenden Anspiel-Eindrücken, sondern auch ein zwölf Minuten langes und ebenso unterhalt­sa­mes wie informatives Video. Unbedingt anschauen!

Der GameStar-Prototyp für 2017

Neben Vergangenheit und Zukunft widmet sich die GameStar aber natürlich auch der Gegenwart, unter anderem mit ausführlichen Tests zu Watch Dogs 2 (Seite 52), Dishonored 2 (Seite 60) sowie dem Achterbahn-Duell zwischen Planet Coaster und Rollercoaster Tycoon World (Seite 68). Interessant dabei: Zwar gibt's im Weihnachtsgeschäft auch in diesem Jahr wieder viele Blockbuster – abgesehen von Battlefield 1 und dem üblichen FIFA-Wahnsinn fehlen aber 2016 die ganz großen Konsens-Kracher, die von jedem gespielt werden. Kann man doof finden. Oder als Gelegenheit sehen, in den Weihnachtsferien mal ein paar Perlen abseits des Mainstreams zu spielen. Falls Sie hierfür noch Anregungen suchen: Ab Seite 104 finden Sie die persönlichen Jahres-Highlights und Geheimtipps der Redaktion.

Und damit repräsentiert diese GameStar-Ausgabe eigentlich alles, für das wir auch 2017 stehen wollen: 1. Ausführliche Hintergrund-Reportagen, die es so nur bei uns gibt. 2. Das entscheidende Quäntchen Mehraufwand bei Previews, Tests und Videos. 3. Keine gesichtslose Redaktion, sondern ein ebenso bunter wie verrückter Haufen Charakterköpfe, zu denen man einen Bezug hat. Das mag nicht der bequemste Weg sein. Aber es ist der Weg, der nun mal am besten zu uns passt. Und wir hoffen, dass Sie uns auch weiterhin auf diesem Weg begleiten werden!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Mach's gut Sebastian!

Nach ziemlich genau drei Jahren an Bord der Raumschiff GameStar müssen wir uns schweren Herzens von Video-Offizier Sebastian Stange verabschieden, den es zurück nach Franken zieht. Adé Sebba, wir werden dich vermissen!



Wählen Sie die Spiele des Jahres!

Noch bis zum 9. Januar 2017 können Sie unter www.gamestar.de/ GameStars in 15 Kategorien Ihre persönlichen Spiele des Jahres wählen. Die Gewinner der GameStars 2016 küren wir dann feierlich in der übernächsten Ausgabe.

